

三、嘉義縣義竹國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	特教班	年級課程 主題名稱	自造教育—玩具總動員	課程 設計者	杜芳馨	總節數/學期 (上/下)	80/下學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	卓越、感恩		與學校願景呼 應之說明	1. 透過動手做與創意思考進行遊樂園建造，使解決問題與操作的能力越趨卓越。 2. 在完成作品的同時，能懷抱感恩的心與他人分享。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互 動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 具備探索問題的思考能力，從生活經驗出發，處理面對的問題並能從中體驗動手做的樂趣。 2. 具備擬定作品與實作的的能力，創新思考完成學習任務。 3. 理解人際溝通的重要性，樂於與同學互動，並與同學合作完成學習任務。			

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1) 週 - 第(3) 週	認識 玩具	1-III-4 結合科技與資 訊，提升聆聽的效能。 5-III-11 大量閱讀多元文 本，辨識文本中議題的訊 息或觀點。	看繪本 聽故事	1.能聽懂故事的內容。 2.能了解玩具修理方式。 3.認識玩具的種類。	1. 能安靜聆聽故事。 2. 能看圖指認繪本圖片中所代表 的東西。 3. 能在提示下回答老師的提問。 4. 能完成學習單。	1. 教師以繪本講述玩具診所開門了的故事，讓學生 了解玩具壞了要如何修理，讓孩子體會只要善加利 用，任何舊東西都能擁有新生命。 2. 教師以繪本講述玩具醫院的故事，認識玩具壞了 會如何修理。 3. 引導學生思考故事的內容，了解其中的所傳遞的 意思。 4. 學生能完成學習單。	1. 玩具診所 開門了繪 本 2. 玩具醫院 繪本 3. 玩具相關 學習單	12
第(4) 週 - 第(5) 週	唱 跳 趣 味 多	特功 2-9 具備動作計畫技 能。 藝術 1-III-4 能感知、探索 與表現表演藝術的元素、 技巧。	唱跳歌曲	1. 能跟著音樂唱玩具國。 2. 能看著影片跳出玩具國。 3. 能跟著音樂唱玩具的願望。 4. 能看著影片跳出玩具的願望。	1. 能大聲跟著音樂唱歌。 2. 能跟著影片跳出動作。	1. 玩具國以及玩具的願望歌曲教唱，講解歌詞中的 意思，以認識玩具。 2. 以歌曲影片指導歌曲唱跳。	1. 玩具國歌 曲 2. 玩具的願 望歌曲	8

第(6)週 - 第(8)週	動手做玩具—盪鞦韆	自然 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。 數學 n-III-12 應用操作教具認識容積和體積之間的關係。 特功 2-8 具備雙側協調與手眼協調的技能。	1.剪刀操作 2.圖紙摺疊 3.部件組合 4.彩繪技巧	1. 覺察使用剪刀的正確方式。 2. 探索圖紙摺疊的技巧。 3. 運用膠水進行部件組合。 4. 運用彩繪工具美化作品。	1.能使用剪刀，正確的完成剪裁。 2.能依據老師引導，正確的摺疊出作品。 3.能將部件正確的組合，完成作品。 4. 能發展創意繪製大象溜滑梯外觀。	1. 發給學生每人大象溜滑梯側面圖案的西卡紙二張，請學生分別用剪刀沿邊緣仔細剪裁下來備用。 2. 請學生依照溜滑梯的邊緣，貼上剪下的吸管。 3. 學生在溜滑梯圖案上著色。 4. 學生能欣賞別人的作品。	1.西卡紙 2.剪刀 3.膠水 4.彩繪工具 5.吸管	12
第(9)週 - 第(11)週	乒乓軌道真有趣	藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝術 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	1. 乒乓球 2. 軌道	1. 觀察乒乓球滾動的變化，覺知影響乒乓球滾動的因素。 2. 利用各種生活的媒介與素材進行創作，體會製作軌道的樂趣與成就感。 3. 喚起想像力進行創作，並與同學一同完成任務。	1. 能觀察乒乓球滾動變化。 2. 能覺知影響乒乓球滾動的因素。 3. 能主動參與動手製作軌道。 4. 能與同學合作一同完成任務。	1. 將 5 個紙杯黏在桌面前端，試著從桌面後端推乒乓球，讓球滾入老師指定的杯子。 2. 在紙杯上挖洞，再把紙杯黏到 PP 板上，試著讓乒乓球可以由上方紙杯滾到最下面的紙杯裡。 3. 兩人合作，將紙杯一起黏在 PP 板上，組合出更長或更多變化的紙杯軌道(注意:最後一個代表終點的紙杯不要挖洞)。 4. 進行作品的組合與發表。	1.紙杯 2.乒乓球 3.雙面膠 4.剪刀 5.PP 板	12
第(12)週 - 第(14)週	彈珠軌道真有趣	2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 3-III-4 能與他人合作藝術創作。 特功 2-8 具備雙側協調與眼手協調技能。	1.彈珠 2.軌道	1. 觀察彈珠滾動的變化，覺知影響彈珠滾動的因素。 2. 利用各種生活的媒介與素材進行創作，體會製作 3D 滾珠軌道的樂趣與成就感。 3. 喚起想像力進行創作，並與同學一同完成任務。	1. 能觀察彈珠滾動變化。 2. 能覺知影響彈珠滾動的因素。 3. 能主動參與動手製作 3D 滾珠軌道。 4. 能嘗試 3D 滾珠軌道的測試與修正。 5. 能與同學一同完成任務。	1. 在長方形木條兩端各插上 4 根木筷子(像橋梁的樑柱一樣)，用橡皮筋(綁髮用橡皮筋)將兩根吸管兩端分別固定在樑柱上。 2. 試著將彈珠放在軌道上，看彈珠是否能從高處滾向低處。 3. 繼續往上搭建軌道，設計出創意 3D 滾珠軌道。 4. 3D 滾珠軌道測試與修正。 5. 大家比比看，誰的彈珠最慢滾下來。	1.影片(自製立體軌道玩具) 2.木條 3.木筷 4.橡皮筋 5.吸管 6.彈珠	12
第(15)週 - 第(16)週	唱跳好好玩	特功 1-1 具備四肢與軀幹的關節活動能力。 特功 2-4 具備移動技能。 藝術 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	唱跳歌曲	1. 能跟著音樂影片唱打彈珠歌曲。 2. 能看著影片內容跳打彈珠歌曲。 3. 能跟著音樂唱小小乒乓球歌曲。 4. 能看著影片內容跳小小乒乓球歌曲。 5. 能跟著音樂影片唱我最喜歡溜滑梯歌曲。	1. 能大聲跟著音樂唱歌。 2. 能跟著影片跳出動作。	1. 打彈珠、小小乒乓球以及我最喜歡溜滑梯歌曲教唱，講解歌詞中的意思，以認識玩具。 2. 以歌曲影片指導歌曲唱跳。	1.打彈珠歌曲 2.小小乒乓球歌曲 3.我最喜歡溜滑梯歌曲	8
第(17)週 - 第(18)週	玩具樂趣多	1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	看繪本聽故事	1.能聽懂故事的內容。 2.能了解如何收拾玩具。 3.認識如何找回玩具。	1. 能安靜聆聽故事。 2. 能看圖指認繪本圖片中所代表的東西。 3. 能在提示下回答老師的提問。 4. 能完成學習單。	1. 教師以繪本講述玩具要回家的故事，讓學生了解要如何收拾玩具，讓孩子體會只要會收拾玩具，環境會變得好好乾淨。 2. 教師以繪本講述小波的新玩具的故事，認識玩具不見了還可以找回來。 3. 引導學生思考故事的內容，了解其中的所傳遞的意思。 4. 學生能完成學習單。	1.玩具要回家繪本 2. 小波的新玩具繪本	8

<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>我會組積木</p>	<p>特功 2-8 具備雙側協調與手眼協調的技能。 數學 n-III-12 應用操作教具認識容積和體積之間的關係。 綜合 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. 正方體 2. 索瑪方塊部件</p>	<p>1. 從操作活動，認識正方體的特徵。 2. 運用白色小積木完成索瑪方塊部件。 3. 運用各種索瑪方塊部件完成立體造型作品，感受創作的樂趣。 4. 正確點數各個造型使用的積木數量。 6. 能體會完成任務的樂趣與成就感。</p>	<p>1. 能運用小積木組合索瑪方塊部件。 2. 能運用索瑪方塊部件完成立體造型作品。 4. 能運用索瑪方塊部件完成造型卡活動，並感受創作的樂趣。 5. 能正確點數各個造型使用的積木數量。 6. 能主動學習，與同學共同合作完成任務。</p>	<p>1. 利用 27 個小正方體(數學白色小積木)組成一個 3*3*3 的大正方體。 2. 請學生用白膠黏合小正方體，完成索瑪立方塊的 7 個部件。 3. 數數看，7 個部件各利用了幾個小正方體。 4. 利用完成的索瑪立方塊 7 個部件再次組成 3*3*3 的大正方體。 5. 任務闖關：給學生各種不同造型卡，讓學生利用索瑪方塊的 7 個部件完成老師指定的造型卡，並數數看用了幾個小積木。</p>	<p>1.白色積木 2.白膠 3.造型卡</p>	<p>8</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>有一智能障礙(1)人：○瑋、自閉症(1)人：○翔</p> <p>1. 學習內容調整:按照學生能力現況，降低難度或減少部分學習內容。 將冗長的教材切割成數個較短的段落。</p> <p>2.學習評量調整: 評量時，老師提示或分步驟說明指令。</p> <p>3.學習環境調整:教室活動範圍安排在容易專心的位置，如教師附近，避免走廊及窗戶邊。</p> <p>4.學習歷程調整:動作指令簡短、明確；給予視覺提示。</p>							

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份

